

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



8+

E9480



COMBATS JUSQU'AU SOMMET !

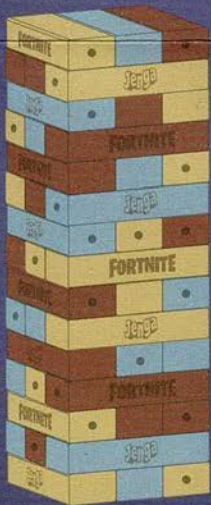
Prends la tour d'assaut et fais en sorte que ton personnage soit le premier au sommet. Bouscule tes adversaires, mais attention : si la tour tombe pendant ton tour, tu es éliminé !

MISE EN PLACE

À la première partie, assembler la roulette en plaçant le carton entre la flèche et son support, puis appuyer sur le tout.

1. Préparer la tour

Les couleurs des blocs représentent les trois types de matériaux de construction : le bois, la brique et le métal. Mélanger les blocs. Placer aléatoirement trois blocs par étage en changeant d'orientation à chaque étage. Les trous sur les blocs peuvent être sur des côtés différents. Utiliser le support si nécessaire.



← BOIS

← BRIQUE

← MÉTAL

Jenga

FORTNITE

CONTENU :

45 blocs de bois massif Jenga® • support pour monter la tour • 4 pions Personnage roulette (avec flèche et base en plastique)

FORTNITE et FORTNITE (stylisé) sont des marques de commerce d'Epic Games, Inc. Les images, éléments narratifs, personnages, costumes distinctifs ou « tenues », et designs associés de Fortnite sont protégés par copyright © 2013-2019 Epic Games, Inc. Tous droits réservés.

JENGA® est une marque déposée de Pokonobe Associates. © 2019 Pokonobe Associates. Utilisé avec l'autorisation de Pokonobe Associates. Tous droits réservés. TM & © désignent des marques de commerce des E.-U.

Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard. © 2019 Hasbro. Tous droits réservés. Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Service Consommateurs : Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. Tél. : +33 387 827 620. Email: conso@hasbro.fr

www.hasbro.fr
www.hasbro.be

PARENTS : **HASBROGAMING.COM**

CE

0919E9480101



2. Choisis ton personnage

Place ton pion Personnage devant toi.



PLACE AU JEU !

Le joueur le plus jeune commence et le jeu continue sur la gauche.

À TON TOUR

1. Actionne la roulette

La roulette indique **trois** choses :

Le nombre de blocs à retirer et à empiler (0, 1 ou 2).

Le type de bloc à empiler (bois, brique ou métal).

Le nombre d'étages que ton personnage doit grimper (1, 2 ou 3).



IMPORTANT :

LES ÉTAPES 2 ET 3 PEUVENT ÊTRE ACCOMPLIES DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE.

2. Empile



D'une seule main, retire un bloc du type indiqué de n'importe quel étage sous l'étage complet le plus haut. Tu peux toucher les blocs pour voir lesquels bougent facilement. Place

ensuite le bloc au sommet de la tour. (Toujours terminer l'étage en cours avant d'en commencer un autre.) Attends environ 5 secondes. Si la tour s'écroule, tu es éliminé !

- Si ton pion Personnage se trouve sur le bloc que tu veux bouger, tu peux choisir un autre bloc ou déplacer ton pion avant de retirer ton bloc.
- Si le pion d'un adversaire est sur le bloc que tu veux déplacer, fais descendre ce pion jusqu'au premier trou libre du côté de ton adversaire, puis retire et empile le bloc. (Il se peut que tu doives descendre le pion de plus d'un étage si tous les trous sont occupés sur cet étage.)
- Si le seul bloc que tu peux déplacer fera inmanquablement tomber la tour, tu ne peux pas empiler pendant ton tour.

TU AS OBTENU « EMPILE 2 BLOCS » ?

EMPILE LE DEUXIÈME BLOC MAINTENANT OU APRÈS L'ÉTAPE 3 !

3. Grimpe

Fais grimper ton pion
Personnage du nombre
d'étages indiqué. Insère-le
dans un trou disponible de
n'importe quel côté de la tour.
Attends 5 secondes. Si la tour
s'écroule, tu es éliminé !



- Ton personnage doit grimper le nombre d'étages indiqué en un seul coup (p. ex. : si tu obtiens « Grimpe 2 », tu ne peux pas grimper d'un étage, retirer et empiler un bloc, puis grimper d'un autre étage).

- Si tu choisis de grimper vers un trou occupé, fais descendre le pion de ton adversaire vers le premier trou disponible sur son côté de la tour. Puis insère ton pion dans le trou ainsi libéré.



- Si tu dépasses le pion d'un autre joueur en grimpant, ne le déplace pas vers le bas. Ne déplace son pion que s'il est dans un trou à l'étage où tu vas t'arrêter (p. ex. : si tu obtiens « Grimpe 3 » et que tu dépasses quelqu'un 2 étages plus haut, ne déplace pas son pion).

UN PION EST TOMBÉ ?

REMETS-LE DÉLICATEMENT À SA PLACE.

4. Termine ton tour

Une fois que tu as empilé tes blocs (le cas échéant) et que tu as grimpé, c'est au tour du joueur suivant.

TU AS OBTENU « SENS INVERSE » ?

L'ORDRE DES JOUEURS EST INVERSÉ !

VICTOIRE !

Le premier joueur à insérer son pion dans un des trous du sommet de la tour gagne. (Tu n'as pas à atteindre le sommet par compte exact. Tous les joueurs continuent de jouer, mais comme les règles du jeu classique, jusqu'à ce que la tour s'écroule.) Si la tour s'écroule avant que quelqu'un en atteigne le sommet, le joueur dont le pion était à l'étage le plus élevé gagne la partie. Si ce joueur est celui qui a fait tomber la tour, il est éliminé et c'est le joueur du deuxième pion le plus haut qui gagne. En cas d'égalité, on rejoue pour déterminer le vainqueur.